

Per colorare le miniature:

1) Verniciare il personaggio con una prima mano di bianco e lasciarlo seccare.
2) Colorare quindi le parti che richiedono una tinta base, come la pelle e gli abiti. Un Orco, ad es. avrà la pelle verde, i panni marrone e la corazza argentata.
3) Mescolare un po' di nero con ogni colore base onde renderlo più scuro ed aggiungere cosí delle ombreggiature alla pieghe ed alle rientranze degli abiti e delle corazze del personaggio per creare un'impressione d'ombra.
4) Mescolare un po' di bianco con ogni colore base per evidenziare zone più chiare e dipingere così le parti in rilievo del modellino onde dare un senso di luce e di risalto al tutto.
5) Per ultimo aggiungere i dettagli finali servendovi di un pennello finissimo.

Con un po' di pratica riuscirete anche voi a produrre delle miniature finemente dipinte come quelle illustrate qui sopra. Buon lavoro!

MB GIOCHI

©1990 MB Italy S.r.l.
Strada 7, Palazzo R1,
20089 Rozzano (Milano)
4271IT590

Preparato in collaborazione con la
GAMES WORKSHOP™

HEROQUEST

LIBRO DELLE IMPRESE



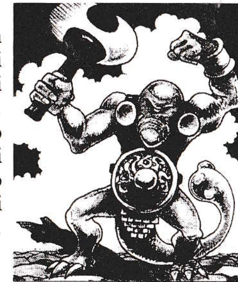
Goblin
Questi esseri dalla pelle verde sono piccoli ma crudeli. Nonostante la loro statura e la loro mancanza di forza bruta essi sono molto pericolosi. Varie tribù di Goblin sono state rese schiave dagli Orchi e questi due tipi di mostri vanno spesso in giro insieme.



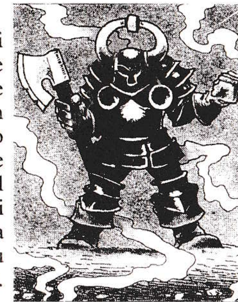
Orchi
Gli Orchi appartengono alla stessa razza dei Goblin ma sono molto più grandi e possenti. Essi rappresentano il grosso delle armate di Morcar e si dilettano nel commettere crudeltà e massacri. Guerrieri selvaggi e maligni, gli Orchi non vanno mai sottovalutati.



Fimir
Queste creature con un occhio solo e dall'aspetto di lucertole sono più forti persino degli Orchi. Talvolta sono al comando di piccoli gruppi di Orchi e di Goblin, ma sono notevolmente pericolosi anche se affrontati da soli.



Guerrieri del Caos
Sono degli uomini che si sono tramutati in mostri e sono diventati schiavi delle tenebre. Sempre ben corazzati, sono spesso dotati di armi incantate grazie ai poteri magici del Caos. Questi temibili Guerrieri mettono paura anche agli avversari più coraggiosi (o incoscienti).





Scheletri
Questi resti animati di guerrieri da tempo scomparsi formano l'ossatura principale dell'esercito dei nonmorti. Gli Scheletri sono lenti ma inesorabili ed agiscono sotto il controllo della magia del Caos.



Zombi
Essi sono, come gli Scheletri, dei cadaveri animati magicamente, ma a differenza degli Scheletri, gli Zombi posseggono ancora tracce di pelle e di muscoli, anche se in avanzato stadio di decomposizione. Si muovono lentamente e con difficoltà portandosi dietro il fetore della tomba.



Mummia
Imbalsamate e ben conservate in virtù di antiche e segrete arti occulte, le Mummie sono mosse da un tipo di magia ancora più potente di quella che anima gli Zombi e gli Scheletri. In uno scontro a tu per tu sono quasi sempre invincibili.



Gargoyle
Questi esseri orripilanti sono anch'essi frutto del potere magico del Caos. Si tratta essenzialmente di mostruose statue di pietra alle quali la magia ha conferito la vita. La loro epidermide di "pietra" li rende assai difficili da ferire in battaglia.

"Bravi, vi siete battuti bene, eppure vi devo dire che la vostra impresa è solo agli inizi. Il cielo che copre i confini dell'Impero si sta facendo sempre più scuro ...

"L'Imperatore ed il suo esercito si erano messi in marcia verso il passo del Fuoco Nero, sul pericoloso percorso che collega l'Impero alle Terre Confinanti. A memoria d'uomo non si era mai visto un tale schieramento di forze, più poderoso finanche delle armate di Rogar. Essi presero posizione nelle verdi pianure ai piedi della strada di montagna e aspettarono. Prima ancora del calar della notte il cielo si oscurò e si alzò un forte vento. Grida e ululati da far rabbrividire echeggiarono dalle cime dei monti, terrorizzando i cavalli e colmando di spavento sia uomini che elfi.

"Dopo si scatenò il primo assalto. Le orde di Morcar discesero sui difensori dell'Impero calandosi lungo i fianchi della montagna come se fossero dolci pendii e non pareti quasi verticali. Sembrava un'ondata nera, ma le linee di difesa tenevano e la vittoria era certa.

Ma non avevo fatto i conti con il potere magico di Morcar. In piedi sull'orlo di un crinale che dominava il campo di battaglia, egli diede sfogo a tutta la sua terribile magia. Dalle sue dita uscirono lampi tremendi che esplosero ai piedi dei nostri difensori, trasformandosi in altissime fiammate. Le nostre linee vennero infrante in più punti simultaneamente, tra le urla di gioia del nemico.

"Si fece quindi avanti la Guardia del Giudizio, l'agguerritissima pattuglia di Morcar costituita dal fior fiore dei Cavalieri del Caos. Il nostro esercito si dispezse e si diede alla fuga. Soltanto la guardia personale dell'Imperatore tenne la posizione e molti sacrificarono la loro vita per permettergli di ritirarsi indenne.

"Il resto dell'esercito si è ora rintanato nel Karak Varn – antica roccaforte dei Nani. Non hanno viveri però per sostenere un lungo assedio ed ecco perché noi dobbiamo adesso agire rapidamente se vogliamo salvare l'Imperatore ed il suo esercito.

"Rimane da affrontare un altro pericolo. Il Signore degli Stregoni è tutt'ora vivo. Il suo potere magico si è dimostrato più forte di quanto non pensassi e lo ha protetto contro la Lama degli Spiriti. Sebbene ferito gravemente è riuscito a rifugiarsi nel suo vecchio nascondiglio sui Monti Neri. Fra non molto, tuttavia, si sarà rimesso a sufficienza per tornare a capeggiare la Legione dei Dannati.

"L'Impero ha grande bisogno di voi. Io stesso non posso intervenire contro questi pericoli dato che devo dirigermi verso Morcar per tentare di affievolire il suo potere. Addio cari amici, fino a quando ci rivedremo... Buona fortuna!"



"Nel camino, il fuoco ardeva con vigore ma serviva a stento ad illuminare lo studio di Mentor. Tra le ombre tremolanti si scorgevano appena gli scaffali colmi di libri e di pergamene. Con lentezza, Mentor si diresse verso il camino.

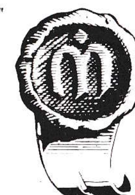
"E così, amici miei, il vostro apprendistato è finito. Prima però che possiate considerarvi degli Eroi dovrete superare ancora delle prove. Ma lasciate che vi racconti di Morcar..."

"Molti secoli fa, Morcar era mio apprendista. Lavorava sodo ed imparava con prontezza, ma l'impazienza lo divorava e bramava di apprendere magie più potenti. Lo avvertii che era pericoloso e che doveva essere paziente, dato che ci voleva del tempo per diventare un grande Mago, ma Morcar non poteva aspettare: ogni notte si intrufolava nel mio studio per leggere i miei libri sugli arcani. I segreti in essi racchiusi erano assai prodigiosi. Una volta che Morcar li apprese, se ne andò".

"Quando lo ritrovai era cambiato completamente. Aveva giurato obbedienza alle Grandi Forze del Caos ... O folle! Per lui la magia era una scorciatoia verso il Potere e non poteva immaginare il terribile prezzo che avrebbe dovuto pagare per ottenerlo. Cercai di farlo ragionare, ma invano. Mi rise in faccia e mi lanciò addosso un terribile incantesimo che riuscii a malapena a parare. Per molti giorni lottammo, ma Morcar aveva nuovi alleati perfino più forti di me e non potei sconfiggerlo. Alla fine, mentre cominciavamo entrambi ad indebolirci, lui fuggì ed andò a rifugiarsi nelle desolate lande settentrionali del Caos. Lì, si leccò le ferite e mise a punto nuovi arcani e magie, facendo appello alle antiche forze del male affinché l'aiutassero a conquistare l'Impero, ma non sapeva ciò che faceva, poiché queste forze lo servivano solo per il loro bieco tornaconto ed un giorno l'avrebbero distrutto".

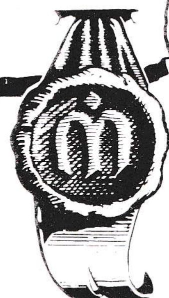
"Ora io devo tenere d'occhio Morcar continuamente per controllare la forza della sua magia. A questo scopo mi servo del valido aiuto del Loretomo dato che, se dovessi allentare la vigilanza, i poteri di Morcar potrebbero distruggerci. Le sue legioni già ci minacciarono in passato e fu allora che, grazie all'aiuto di Rogar, noi riuscimmo a batterlo. Esse sono ora nuovamente sul sentiero di guerra e hanno già attaccato le zone di frontiera. L'Impero ha ancora una volta bisogno di Eroi ed è per questo scopo che io vi ho addestrati".

"Ognuno di voi dovrà superare tre prove. Se ci riuscirete diventerete Campioni del Regno e sarete nominati Eroi Imperiali. Ci rivedremo dunque al vostro ritorno, sempre che voi torniate..."



Ritorno a Barak Tor

"Ora che avete ritrovato la Lama degli Spiriti dovrete rientrare a Barak Tor e sconfiggere il Signore degli Stregoni. L'Imperatore è andato avanti per far fronte agli Orchi dell'Est al passo del Fuoco Nero. Se fallirete il Signore degli Stregoni condurrà il suo esercito di nonmorti ad attaccare alle spalle le forze imperiali. Nulla potrà allora impedire alle Forze del Caos di invadere l'impero..."



NOTE

SdS: Per il Signore degli Stregoni servitevi della miniatura del Mago del Caos.

A La Tomba è ora vuota.

IL SIGNORE DEGLI STREGONI
Nessuna arma potrà ferire il Signore degli Stregoni, ad eccezione della Lama degli Spiriti, né nessun incantesimo potrà fermarlo, ma il Signore degli Stregoni è diventato ora ancora più forte; i suoi valori adesso sono:

Attacco 5 dadi
Difesa 6 dadi
Movimento 10 caselle
Mente 4
Corpo 1

Mostro errante: Mummia

Mente 6
Corpo 1

La Prova

"Bene miei prodi, è venuto per voi il momento di cimentarvi nella prova. Dovete viaggiare verso est ed entrare nelle catacombe di Verag, un Gargoyle pazzo. Le catacombe custodiscono la tomba di Fellmarg. La prova è ardua, ed alcuni di voi potrebbero perire, ma cercate di sopravvivere il più a lungo possibile per allenarvi a combattere nei sotterranei, perchè le imprese che seguiranno saranno ben più pericolose! Questo è solo il primo passo per diventare campione del regno... state attenti e in bocca al lupo, miei prodi.



NOTE

A Se un Personaggio chiede di guardare nello scrigno troverà 100 monete d'oro, e dovrà riportare tale cifra sul retro del suo foglio segna-punti.

B Questa mummia è la guardia della tomba di Fellmarg, ed era un tempo un mitico guerriero. In attacco lancia 4 dadi da combattimento, anziché 3.

C Se un Personaggio chiede di guardare nello scrigno troverà 150 monete d'oro e dovrà riportare tale cifra sul retro del suo foglio segna-punti.

D Questo scrigno è vuoto.

Verag combatte come un normale gargoyle.

SIR MANFRED

X

A

B

Alla Ricerca della Lama degli Spiriti

"Avete svegliato il Signore degli Stregoni ed egli rappresenta ora una gravosa minaccia per l'Imperatore nella guerra che si sta profilando. Bisognerà annientarlo prima che raduni il suo esercito di nonmorti ed attacchi le forze imperiali. Ma prima dovrete ritrovare l'antica Lama degli Spiriti, l'unica arma in grado di sconfiggerlo. Questa spada venne forgiata dai Nani dei Monti dell'Orlo della Terra e temprata nella gelida fontana Elfica di Rodri. La Lama degli Spiriti si trova ora in un vecchio tempio in rovina e voi dovrete riuscire a ritrovarla".



NOTE

Le caselle marcate coi massi che cadono stanno ad indicare un soffitto pericolante. Ogni giocatore che entra in uno di questi spazi dovrà tirare un dado. Se esce un 5 od un 6 perderà un punto-corpo a causa del muro in sfacelo. Se il giocatore indossa un elmetto, ed ha quindi una carta-elmetto, perderà un punto-corpo solo se esce il 6. Le caselle coi massi cadenti non bloccheranno i Mostri, che conoscono bene i vari passaggi.
Non mettete i tasselli con i massi cadenti sul tabellone di gioco.

A La Lama degli Spiriti si trova al centro della stanza, immersa in un cono di luce azzurra. Essa fa parte dei Tesori Magici ed il giocatore potrà pescare e conservare la carta relativa.

B Lo scrigno col tesoro contiene 200 monete d'oro.

Mostro errante: Guerriero del Caos.

La Liberazione di Sir Manfred

"Sir Manfred, uno dei più potenti Cavalieri dell'Impero, è stato rapito ed è tenuto prigioniero da Ulag, il capo degli Orchi. Il vostro compito è di trovarlo e di liberarlo. Il Principe Magnus pagherà 200 monete d'oro al Personaggio che porterà in salvo Sir Manfred. Tale ricompensa potrà essere suddivisa tra più aspiranti Eroi ma nessun compenso verrà pagato se Sir Manfred dovesse malauguratamente morire durante il tentativo di liberazione".



NOTE

A Lo scrigno del tesoro è una trappola. Il giocatore che aprirà lo scrigno senza prima essere andato alla ricerca di trappole perderà un punto-corpo. Lo scrigno è vuoto.

B Questo scrigno contiene una pozione magica ''curativa'', che vi farà riguadagnare fino a quattro punti-corpo precedentemente perduti, e 50 monete d'oro.

RITROVAMENTO DI SIR MANFRED

Quando Sir Manfred viene trovato, suonerà un'allarme. Mettete sul tabellone TUTTI i mostri, le porte ed i mobili rimasti. D'ora in avanti tutte le porte sono aperte. Sir Manfred dovrà essere spostato solo da quel giocatore che ha aperto la porta. Quando toccherà a lui, dovrà tirare un dado anche per spostare Sir Manfred che, per poter essere liberato, dovrà essere mosso fino alla casella di partenza.

A Sir Manfred non è permesso di attaccare, ma se viene attaccato potrà lanciare due dadi per difendersi. A Sir Manfred rimangono due punti-corpo.

Per rappresentare Sir Manfred usate la miniatura del Mago del Caos.

Mostro errante: Orco

Barak Tor – Tomba del Signore degli Stregoni

"La guerra con gli Orchi dell'est sta maturando e all'Imperatore preme radunare tutti i reggenti minori onde prepararsi al conflitto imminente, ma per farlo egli dovrà ritrovare l'antica Stella dell'Ovest, la gemma portata dai Re della leggenda e da Rogar quando lottò contro Morcar in tempi ormai lontani. A chiunque la troverà verranno date 200 monete d'oro. Il gioiello si trova a Barak Tor, luogo di sepoltura del Signore degli Stregoni, noto anche come il Re dei Morti, potente servitore di Morcar. Molti anni addietro egli venne ucciso con la Lama degli Spiriti, l'unica arma capace di annientarlo".



NOTE

X Per il Signore degli Stregoni servitevi della miniatura del Mago del Caos. Una volta liberato, egli andrà posto sullo spazio contrassegnato dalla "X".

A Queste sono porte false che non possono essere aperte in nessun modo.

B La Stella dell'Ovest è nelle grinfie dello Zombi.

C Questo masso-trappola cadrà non appena l'ultimo giocatore vi è passato sotto, bloccando così la via del ritorno.

D La tomba del Signore degli Stregoni. Questi sarà liberato dal suo sonno eterno appena i giocatori entreranno nella sua stanza. Mettete il Signore degli Stregoni dove indicato. Leggete quindi agli altri giocatori il testo in grassetto riportato qui sotto.

Avete infranto il magico sigillo che teneva prigioniero il Signore degli Stregoni. Egli è ora desto e voi dovete fuggire. Solo la Lama degli Spiriti potrà sconfiggerlo.

IL SIGNORE DEGLI STREGONI

Nessuna arma potrà ferire il Signore degli Stregoni, eccezione fatta per la Lama degli Spiriti. Nessun incantesimo potrà fermarlo. Il Signore degli Stregoni ha i seguenti valori:

Attacco 2 dadi
Difesa 6 dadi
Movimento 1 casella

Mente 4
Corpo 1

Mostro errante: Scheletro

Il Covo del Capo degli Orchi

"Il principe Magnus ha dato ordine che il capo degli Orchi, Ulag, responsabile del rapimento di Sir Manfred, sia trovato ed ucciso. Chi riuscirà ad ammazzarlo riceverà 100 monete d'oro in ricompensa e potrà inoltre tenersi i tesori trovati nel covo di Ulag".

NOTE

A Nell'armadio si trovano 30 monete d'oro e la pozione magica curativa, che permetterà di ricuperare fino a quattro punti-corpo perduti.

B Questo scrigno del tesoro contiene una trappola. Chi aprirà lo scrigno senza prima essere andato in cerca della trappola perderà un punto-corpo. Nello scrigno sono contenute 100 monete d'oro.

C Questa è l'armeria. Se un giocatore è alla ricerca di un tesoro vi troverà una lancia. Potrà allora pescare una carta lancia dal mazzo dell'equipaggiamento.

ULAG
Usate la miniatura dell'Orco munito di spadone per rappresentare Ulag.
Ulag ha i seguenti valori:

Attacco 4 dadi
Difesa 5 dadi
Movimento 10 caselle
Mente 3
Corpo 1

Mostro errante: Orco

Il Bastione del Caos

"Le terre dell'est sono afflitte dalle scorrerie degli Orchi e dei Goblin. L'Imperatore ha dato l'ordine che un manipolo di prodi Eroi venga inviato a sconfiggergli. Gli Orchi si sono trincerati dentro una poderosa fortezza sotterranea detta il Bastione del Caos. Voi dovrete penetrare nella fortezza e distruggere tutti i Mostri che vi verranno incontro. Come premio riceverete:

10 monete d'oro per ogni Goblin ucciso

20 monete d'oro per ogni Orco ucciso

30 monete d'oro per ogni Fimir o Guerriero del Caos ucciso".



NOTE

A Qui si trova l'Armeria, che contiene molte armi, ma tutte inutilizzabili. Se però un giocatore è alla ricerca di un tesoro, troverà uno scudo e potrà prendere una carta-scudo dal mazzo equipaggiamento.

B Lo scrigno del tesoro è una trappola. Se un giocatore lo aprirà, ne uscirà un Gargoyle che partirà subito all'attacco. Se un giocatore è alla ricerca di trappole scoprirà cosa gli sarebbe successo se avesse aperto lo scrigno. Il Gargoyle non potrà essere distrutto prima che si sia mosso o che abbia attaccato un altro giocatore.

C Il Guerriero del Caos è dotato di una spada fatata. Chi l'ucciderà potrà tenersela come premio. La spada si chiama "Morte degli Orchi" ed è un Tesoro Magico e come tale dà diritto a pescare la carta relativa dall'apposito mazzo. Il giocatore potrà tenersela.

Mostro errante: Fimir

L'oro del Principe Magnus

"Tre scrigni del tesoro sono stati rubati mentre venivano portati all'Imperatore. Un premio di 200 monete d'oro sarà offerto a chiunque restituisca lo scrigno completo di TUTTO il suo oro. Si sa che i ladri sono una banda di Orchi che si cela nei Monti Neri ed il cui capo è Gultor, un guerriero del Caos".



NOTE

A Questi sono tre scrigni che contengono ciascuno un tesoro di 250 monete d'oro. Ogni personaggio potrà trasportare uno scrigno alla volta e durante tale trasporto per spostarsi potrà lanciare un solo dado.

QUALORA un personaggio decida di tenersi l'oro del Principe Magnus invece di restituirlo, questo verrà dichiarato fuorilegge e non potrà più diventare Campione del Regno.

Mostro errante: Fimir

Il Maniero del Mistero

"Tanto tempo fa un Mago un po' pazzo chiamato Ollar scoprì l'ingresso di una miniera d'oro. Grazie ai suoi poteri magici speciali egli riuscì a costruirci sopra un intero maniero onde proteggerla. Il castello possedeva molti portali magici ed era sorvegliato da un orda di Mostri che vi erano stati intrappolati. Riuscirete a trovare il suo ingresso? Altri ci hanno tentato, ma ogni volta il maniero li ha beffati".

NOTE

Ogni volta che un personaggio passa attraverso una porta dovrà tirare due dadi normali. Egli verrà quindi "teleportato" alla casella col numero equivalente al totale indicato dai dadi. Se la casella è già occupata potrà atterrare sul personaggio o sul Mostro che in essa si trova. Questi ultimi perderanno 1 punto-corpo e, se ancora vivi, dovranno tirare due dadi per scoprire dove dovranno essere teleportati. Il primo Personaggio invece rimane sulla casella. Se un Personaggio od un Mostro ottiene il numero della casella di dove si trova, dovrà tirare i dadi un'altra volta. **Durante ogni turno i personaggi potranno attraversare un solo portale.**

A Questa è l'entrata della miniera. Ogni giocatore che entra in questa stanza potrà prelevare 5000 pezzi d'oro, ma finchè trasporta dell'oro non potrà né attaccare né difendersi. Avvisate quindi il personaggio che se deve o vuole combattere, dovrà rinunciare all'oro. Se un personaggio si libera dell'oro, questo sparirà per riapparire poi nella miniera.

Solo a partita finita rivelate agli altri giocatori che **tutto** l'oro prelevato nella miniera era falso! Tutti gli altri tesori trovati sono però veri.

Mostro errante: informate i giocatori che il fantasma di Ollar appare, si mette a ridere e sparisce.

Il Labirinto di Melar

"Tanto tempo fa, un poderoso mago di nome Melar creò un talismano che permetteva, a chi lo portava, di comprendere la Magia. Melar tenne questo talismano perennemente e gelosamente nascosto per paura che gli alleati di Morcar potessero rubarglielo ed usarlo. Pare che tenesse il talismano nel laboratorio al centro del suo labirinto. Il labirinto di Melar è circondato da molti trabocchetti e sorvegliato da guardiani magici. Dicono inoltre che sia infestato dagli spiriti di coloro che cercarono il talismano e perirono nel tentativo di impossessarsene".

NOTE

A Se un giocatore ricerca porte segrete non ne troverà **nessuna.** Se però, ricerca un tesoro troverà la Chiave di Melar. Una volta toccata, la Chiave sparirà ed il trono si sposterà sul fianco, rivelando una porta segreta.

B In questa stanza si trova un Gargoyle. Esso non potrà essere mosso fino a quando uno dei giocatori non abbia aperto la porta contrassegnata da una freccia. Il Gargoyle non potrà essere danneggiato fino a quando non sia stato mosso o non abbia attaccato un altro giocatore.

C Qualunque giocatore ricerchi tesori troverà il Talismano di Lore. Esso fa parte dei Tesori Magici ed il giocatore che lo trova potrà conservare la relativa carta prendendola tra quelle del tesoro magico.

Mostro errante: Zombi

Una Corsa Contro il Tempo

"Una guida vi ha condotto all'interno di un sotterraneo che, a sua detta, nasconde un segreto importante. L'avete seguita lungo innumerevoli corridoi scuri e alla fine giungete in una stanza con tre porte. D'un tratto la guida spegne la torcia e nella oscurità si mette a sghignazzare: "Addio miei cari eroi!" e se la squaglia ridacchiando. Vi accorgete con orrore che vi siete fatti intrappolare! Se non scapperete da questo antro scuro e abbandonato... perirete!"



NOTE

A I giocatori partono da questa stanza.

B Questi scrigni contengono ciascuno 100 monete d'oro.

I giocatori devono raggiungere le scale per fuggire.

Mostro errante: Fimir

L'eredità del Capo degli Orchi

"Grak, l'orribile figlio di Ulag, ha giurato di vendicare la morte del padre. Dopo mesi di inseguimento vi ha raggiunto e catturato in una imboscata. Mentre il figlio dell'Orco si spreme le meningi per farvi fare una degna fine, voi state languendo nella più infima delle sue prigioni, ma mentre la guardia si appisola riuscite a forzare la serratura della cella servendovi di un vecchio osso di ratto. Non vi rimane ora che ritrovare il vostro equipaggiamento e fuggire".



NOTE

Dato che ai giocatori è stato portato via tutto sarà loro impossibile usare gli equipaggiamenti che possono essere loro rimasti dalle partite precedenti. Né il Mago né l'Elfo potranno lanciare incantesimi prima di aver trovato la stanza dove si trova l'equipaggiamento.

X Punto di partenza dei giocatori.

A Stanza dove l'equipaggiamento dei giocatori è nascosto. Quando un giocatore apre la porta dovrete avvisarlo che l'equipaggiamento si trova qui. Quando un giocatore entra in questa stanza gli sarà possibile recuperare tutto l'equipaggiamento, le carte del tesoro e quelle degli incantesimi. Gli altri giocatori potranno rientrare in possesso del proprio equipaggiamento se si troveranno nella stessa stanza o passaggio del personaggio che l'ha trovato. Questi potrà decidere se tenersi tutto o parte dell'equipaggiamento; in ogni caso non potrà tenersi od usare gli incantesimi, a meno che non si tratti del Mago o dell'Elfo.

B Tramite questi scalini si esce dalla prigione e si raggiunge la libertà. Ogni Personaggio che riuscirà a raggiungere la casella con il tassello degli scalini si considererà "evaso".

GRAK

Per rappresentare Grak usate la miniatura di un orco. Grak ha i seguenti valori:

Attacco 4 dadi	Mente 3
Difesa 4 dadi	Corpo 1
Movimento 8 caselle	

Mostro errante: Fimir

L'Artefice del Fuoco

Gli Orchi dei Monti Neri hanno fatto uso di fuoco magico durante le loro incursioni. Si dice che Balur, l'artefice del fuoco, li abbia aiutati: contro di lui nessuna magia di fuoco ha effetto ed i maghi dell'Imperatore sono del tutto impotenti contro i suoi arcani. Voi siete stati prescelti per penetrare nel covo di Balur, che si trova sotto la rupe del Rogo Nero. L'Imperatore darà ad ognuno di voi, come ricompensa per la sua distruzione, 150 monete d'oro.



NOTE

Per Balur usate la miniatura del Mago del Caos.

A Lo scrigno del tesoro contiene 150 monete d'oro e la Bacchetta del Richiamo. Questa è un Tesoro Magico; il giocatore che la trova potrà pescare e conservare la relativa carta.

BALUR

Balur ha i seguenti valori:	Movimento 8 caselle
Attacco 2 dadi	Mente 7
Difesa 5 dadi	Corpo 1

Balur possiede i tre incantesimi del fuoco a cui potrà far ricorso durante la partita. I giocatori non avranno a disposizione nessun incantesimo di fuoco per questa avventura: dovranno invece scegliere i propri incantesimi tra i tre gruppi rimasti.

Balur è inoltre capace di attraversare qualsiasi muro **per una volta sola** durante una partita. Dopo aver fatto uso di questa sua particolare abilità dovrà venir posto sulla "X" nella stanza centrale. Se il mobilio di questa stanza non è ancora stato messo sul tabellone, bisognerà aspettare fino a che la stanza sia diventata "visibile" prima di mettere Balur sulla casella suddetta.

Mostro errante: Fimir

Il Cacciatore di Pietra

"Karlen, il mago personale dell'Imperatore è sparito. Questi teme che Karlen sia stato assassinato oppure che abbia dovuto soccombere ai poteri magici del Caos. Voi dovrete scoprire cosa è successo al Mago e, se è ancora vivo, salvarlo. Ad ognuno di voi verranno date in premio 100 monete d'oro se tornerete vittoriosi".

NOTE

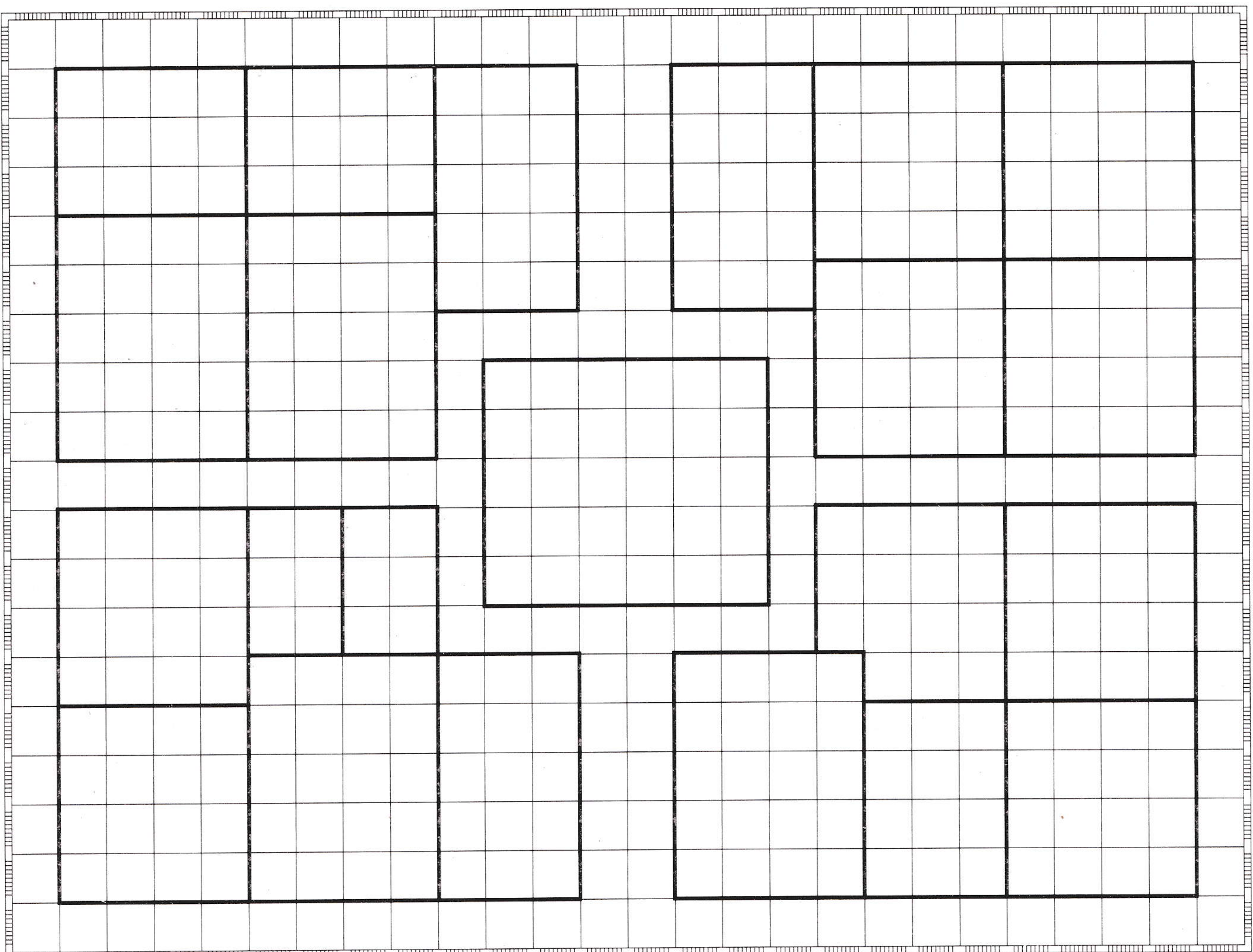
A In questa avventura, tutti i Guerrieri del Caos sono fatti di pietra e potranno lanciare un dado in più per difendersi.

B Questa è la stanza delle armi. Chiunque sia alla ricerca di tesori troverà la corazza di Borin. Questa fa parte dei Tesori Magici ed il giocatore potrà pescare e conservare l'apposita carta.

C Lo scrigno di Karlen contiene 200 monete d'oro.

Lo Zombi in questa stanza è Karlen. Infatti, mentre tentava di esercitare un incantesimo contrc il Caos egli venne consumato dal potere che lui stesso aveva scatenato e si tramutò in uno Zombi pazzo.

Mostro errante: Mummia



Come Inventare le Proprie Imprese
Quando inventerete delle vostre avventure ricordatevı di non segnare sulla mappa più pezzi di mobilio ed accessori di quanti non siano contenuti nella scatola. Il modo più semplice di pianificare un nuovo gioco è di tirar fuori dalla scatola tutti i pezzi che vi serviranno man mano che procedete. Segnate quindi sulla mappa dove andranno posti i Mostri e scrivete a parte un breve paragrafo in cui spiegherete lo scopo dell'impresa, dopo di che sarete pronti ad iniziare.

Fotocopiate in vari esemplari la mappa in bianco che appare qui sopra, prima di scriverci sopra.